
TILT
Le Magazine des Jeux Electroniques
SUPER ! DEVENEZ PILOTE DE CHASSE
EXCLUSIF !! LES NOUVELLES IMAGES DE PIXIFOLY
TOP-SECRET !!! L'ATARI 600 XL DÉVOILÉ
DOSSIER : DES BOLIDES FOUS, FOUS, FOUS...
AVANT-PREMIÈRE !!!! TOUTES LES NOUVEAUTÉS
M 3085-9-16,50 F
N°9 BIMESTRIEL JANVIER/FÉVRIER 1984 - 16,50 F - BELGIQUE : 120 FB - SUISSE : 6 FS
CANADA : 3 $ CANADIENS

TILT JOURNAL

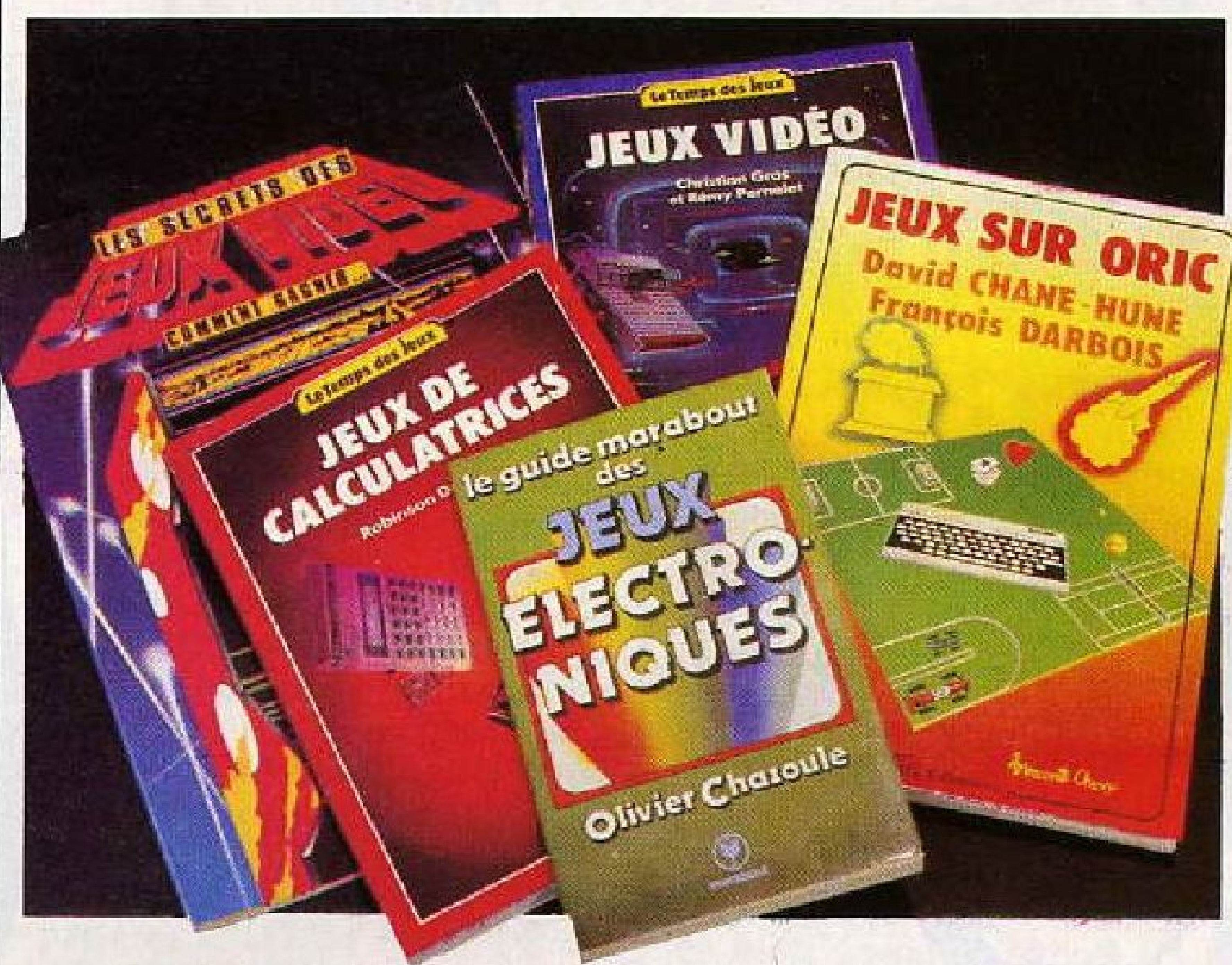
Lire

LES SECRETS DES JEUX VIDEO

Débutants, joueurs expérimentés, acharnés des jeux électroniques, ce livre vous concerne. Il vous permettra de conquérir définitivement ce monde parallèle qui s'empare de tous nos territoires : cafés, arcades, boîtes de nuit, hôtels, restaurants, avant d'investir nos salons, nos chambres, nos salles de bains. Voici donc le manuel d'utilisation de ces envahisseurs infatigables.
Le temps est venu de prouver la supériorité de l'homme sur la machine, de la femme sur le programmeur, de l'humain sur l'humanoïde. Les jeux vidéo sont dès maintenant à votre merci : le plaisir de jouer. La fureur de vaincre. La joie de lire. *Les Secrets des jeux vidéo Jean-Michel Navarre.* Encre éditions.

JEUX SUR ORIC

L'*Oric 1* est un micro-ordinateur plein d'avenir qui a reçu le prix Vidéo au MIJID. Ses capacités de jeux sont excellentes par rapport à son prix. Facile à programmer en Basic, le langage machine utilisé pour les jeux d'arcades pose cependant d'énormes problèmes. Un livre peut vous aider : *Jeux sur Oric.* Un sommaire classique : une première partie consacrée aux techniques de programmation, vous apprend comment déplacer un objet, utiliser la haute résolution graphique, définir un caractère spécial, utiliser les sons... ; la seconde partie vous propose des jeux classés par thèmes : hasard, adresse, action et réflexion. Des explications détaillées accompagnent chaque programme, le lecteur pourra, par exemple, reprendre dans différents jeux les éléments qui lui conviennent pour créer son propre logiciel. Toutefois un détail assez étonnant apparaît à la lecture des listings ; les corrections sont faites à la main. La première édition de cet ouvrage comptait quelques erreurs qui ont été rapidement corrigées pour les éditions suivantes. Un bel effort et une preuve de sérieux.
Jeux sur Oric. David Chane-Hune et François d'Arbois. Edimicro.



PROGRAMMES EN PERIL

Aucun livre ne s'était jusqu'alors penché sur les problèmes que rencontre le programmeur lors de l'élaboration d'un logiciel ludique. *Techniques de programmation des jeux* n'est pas un recueil de logiciels. L'auteur aborde le thème du jeu du côté analyse et ne traite que de grands classiques *Proctor, Othello...* Pour chaque jeu, toutes les difficultés mettant en péril le bon fonctionnement du programme sont traitées de façon théorique pour que le lecteur puisse l'adapter à son micro-ordinateur sans aucun problème. Avant tout, les règles du jeu sont expliquées ainsi que l'algorithme pour l'adapter sur un micro-ordinateur. La partie traitant des échecs est particulièrement instructive. Nous n'en attendions pas moins de David Levy, grand maître international d'échecs. *Techniques de programmation des jeux,* David Levy. Editions du P.S.I.

SUIVEZ LE GUIDE

***Le guide Marabout des Jeux électroniques,* proposé par Olivier Chazoule, vous entraîne** dans l'univers des jeux électroniques. En termes simples, sans recourir à un langage ésotérique, l'auteur présente les tendances d'un marché en pleine expansion, répond aux questions que se posent parents et enfants lorsqu'ils souhaitent acquérir une console ou un micro-ordinateur, et offre un panorama des jeux disponibles actuellement. Un ouvrage sérieux et solide.
Le Guide Marabout des jeux électroniques, Olivier Chazoule. Editions Marabout.

ASTUCES

***Jeux de calculatrices* s'adresse aux propriétaires de calculettes programmables Texas Instru**ments ou Hewlett Packard. Outre des jeux très variés (Martingale de casino, D.C.A...) il propose un certain nombre d'astuces pour créer vos propres programmes. Bien sûr, ces petites calculatrices n'utilisent pas le Basic mais un langage propre à chacune d'elles et la faible taille mémoire permet seulement la réalisation de jeux aux règles simples.
Un bon ouvrage mais qui vient un peu trop tard, car les calculatrices présentées sont en voie de disparition au profit de calculettes programmables en Basic et Assembleur.
Jeux de calculatrices, Robinson du Plessis. M.A. Editions « Le temps des jeux ».

A LA CONQUETE DES JEUX

Le *Vic 20* de Commodore, excellent partenaire de jeu, fait l'objet d'un livre instructif et plaisant : *Vic 20 à la conquête des jeux.* Cet ouvrage vous propose une initiation à la programmation de jeux (création d'un jeu de caractère, utilisation d'un joystick dans un logiciel, etc.) et vous offre 22 programmes complets. En programmant ces jeux, vous approfondirez vos connaissances en Basic : chaque programme est en effet accompagné d'une analyse détaillée de sa structure. Un livre passionnant et astucieux, pour s'initier au Basic du *Vic 20* en s'amusant.
Vic 20 à la conquête des jeux, Alain Perbost et Eric Masse. Editions Eyrolles.

DIABOLIQUE

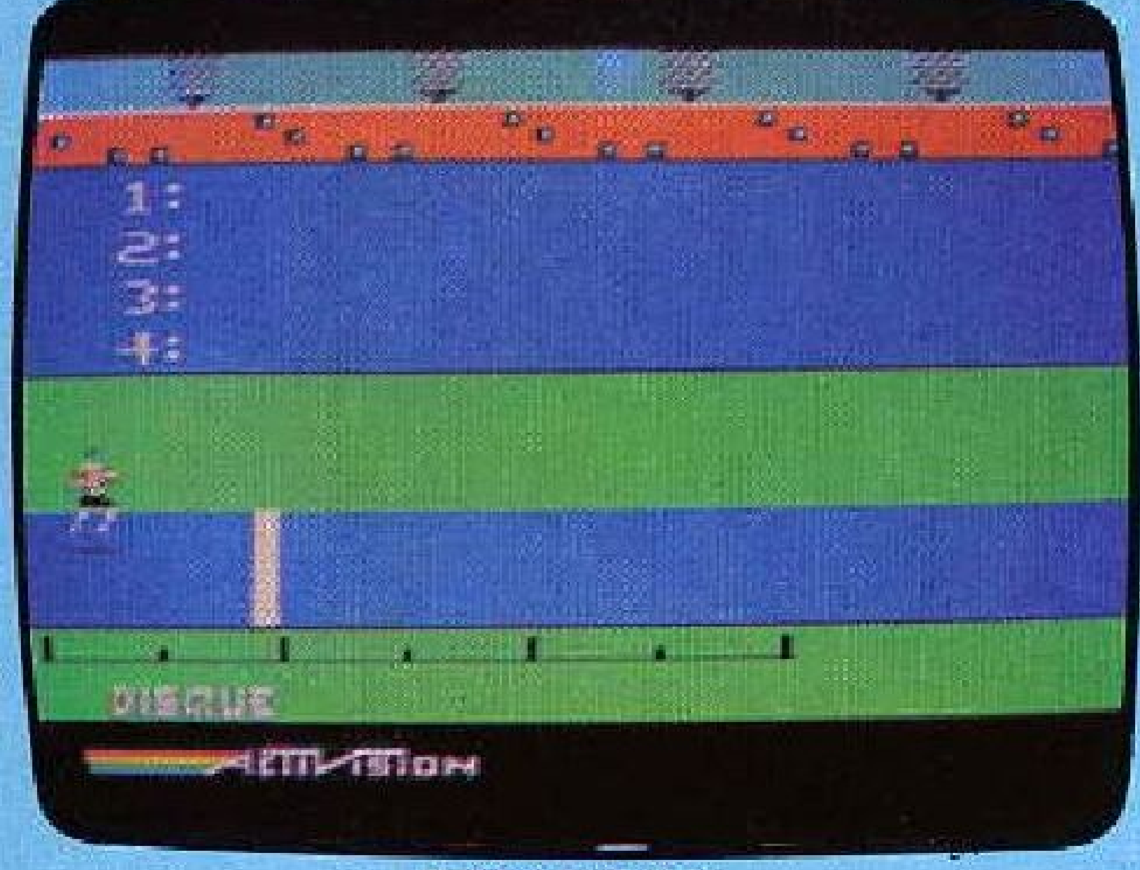
Comment reconnaître les meilleurs jeux ? Quel est le labyrinthe le plus infernal, le combat intergalactique le plus diabolique ? Christian Gros et Rémy Pernelet, journalistes de *Télérama* ont interrogé joueurs, sociologues, fabricants, champions, ont joué jour et nuit, bref ont disséqué 4 consoles de jeux vidéo et plus de 180 cartouches. Le résultat : un livre de 230 pages, truffé de conseils et de « trucs » pour gagner, écrit avec humour et pertinence. Seul regret, son prix : 78 F, qui risque d'en décourager plus d'un.
Jeux vidéo, Christian Gros et Rémy Pernelet. Collection « Le temps des jeux ». M.A. Editions.

Hola!

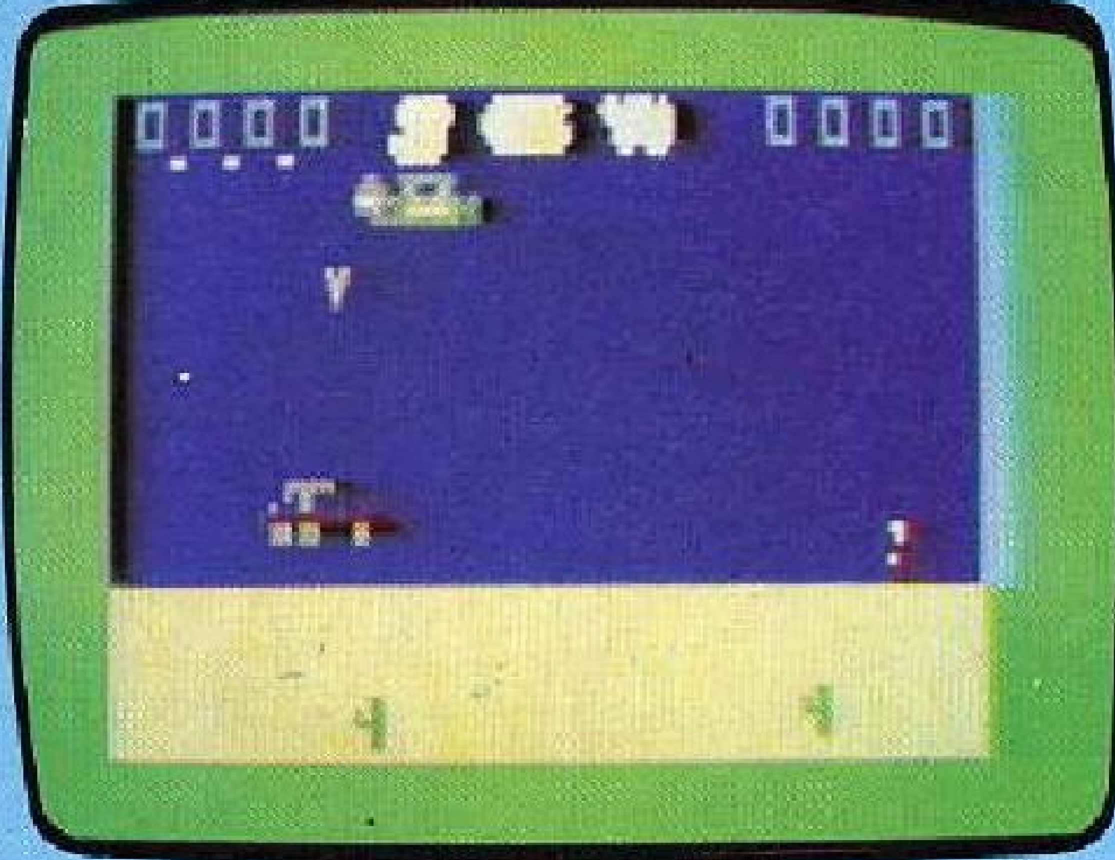
ERRATA

Plusieurs petites erreurs se sont glissées dans notre Guide des jeux vidéo 1984. Veuillez nous en excuser.
P. 64 : la photo présentée avec le jeu *Intercepteur* est celle d'*Intercepteur Cobalt.*
P 70 : le premier prix du concours Loriciel est un magnétoscope et non un voyage. Le prix de la cassette n'est pas de 145 F mais de 180 F.
P. 73 : la photo illustrant le jeu *Black Cristal* est, en fait, celle de *Dark Cristal* pour *Apple II*[e].
P. 76 : le jeu *Intercepteur Cobalt* n'est pas dû à *« Free informatique »* mais à *« Ere Informatique ».*
P. 110 : le prix des cartouches C.B.S. n'est pas de 280 F mais de 370 F environ (*Zaxxon* coûte 450 F).
P. 165 : le prix de l'*Atari 600 XL* n'est pas de 2 990 F mais de 2 490 F.
P. 168-169 : les photos des deux jeux d'échecs doivent être interverties.

Un jeu amusant qui divertira enfants et adultes. Encore une preuve de l'offensive lancée par les petits constructeurs qui proposent des logiciels ludiques à bon marché. Un micro-ordinateur à suivre. Si le chargement d'une cassette demande plusieurs essais, vous trouverez le niveau sonore idéal assez rapidement. A ce moment-là, plus aucun problème.
(Video Technology pour Laser 200/210)
Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★
Prix : 69 F environ (sur cassette audio).



DECATHLON


PLANET PATROL



LE BALLON D'OR



CUBERT

LE BALLON D'OR

Passionnés de football, gagnez le célèbre « Ballon d'or » ! Si vous perdez, le public vous huera sans vergogne. Un véritable terrain de football et quatre joueurs apparaissent sur l'écran. Les équipes sont formées de deux joueurs (l'ordinateur n'intervient que comme arbitre. Vous jouez donc à deux avec chacun un joystick, un gardien de but, et un buteur qui peut circuler sur tout le terrain. Mais attention, vous ne pouvez contrôler qu'un joueur à la fois. Dommage ! Pour « shooter » dans le camp adverse, rien de plus simple : placez le joystick dans la bonne direction, et tirez. Le passage d'un joueur à l'autre au sein d'une même équipe demande un peu d'entraînement, (c'est le sport !). Inutile de tricher en voulant sortir la balle du terrain car elle rebondit sur ses limites. Ne prenez pas non plus la balle au gardien : s'il l'a, il la garde. Si votre adversaire est trop fort, vous pouvez demander un coup de main à l'ordinateur pour rependre la balle. Ensuite, à vous de jouer ! Une partie se déroule en deux mi-temps, et à la fin du jeu, le score et les pourcentages apparaissent donnant ainsi l'équipe dominante et le meilleur joueur. En cas de match nul, vous pourrez jouer les prolongations.
Le terrain et les joueurs sont très bien réalisés, et prouvent une fois encore les qualités du *Commodore 64*. Si votre tension nerveuse est trop forte, et que vous désiriez arrêter la partie, pressez le bouton F7. Voici encore un logiciel ludique qui prouve qu'en France aussi, les créateurs ont de bonnes idées.
(Run Informatique pour Commodore 64)
Type : simulation sportive
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★
Prix : 120 F environ (sur cassette audio).

CUBERT

Une reprise du célèbre jeu de café « Q'BERT » pour les possesseurs de l'*Oric 1*. Le joueur est représenté par un homme orange, tout rond, avec un gros nez très étrange. Les cubes empilés forment une pyramide en trois dimensions que votre personnage doit faire changer de couleur en sautant d'un cube à l'autre. Le maniement du petit Cubert dans ses déplacements est très difficile, car il n'avance qu'en diagonale. Pour remonter, il faut utiliser l'un des disques qui sert d'ascenseur. En sautant hors du cube, vous perdez définitivement le jeu. De nombreux ennemis, tels les serpents et ▶

Dans le prochain N° de Tilt

les nouveautés les époustouflantes de Las Vegas...

les fabuleux jeux de guerre

le mystère de Kikekankoï

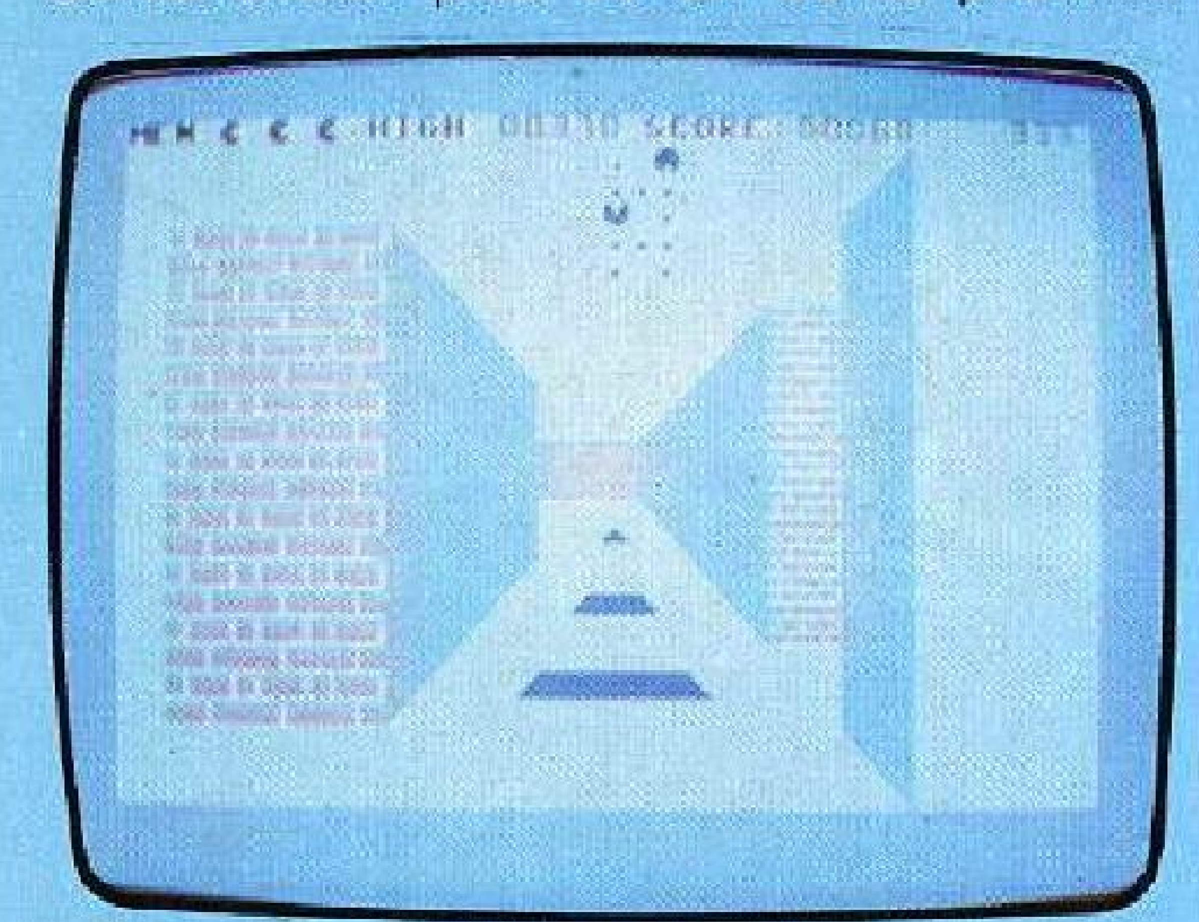
Tilt N° 10 en vente dès le 16 Mars

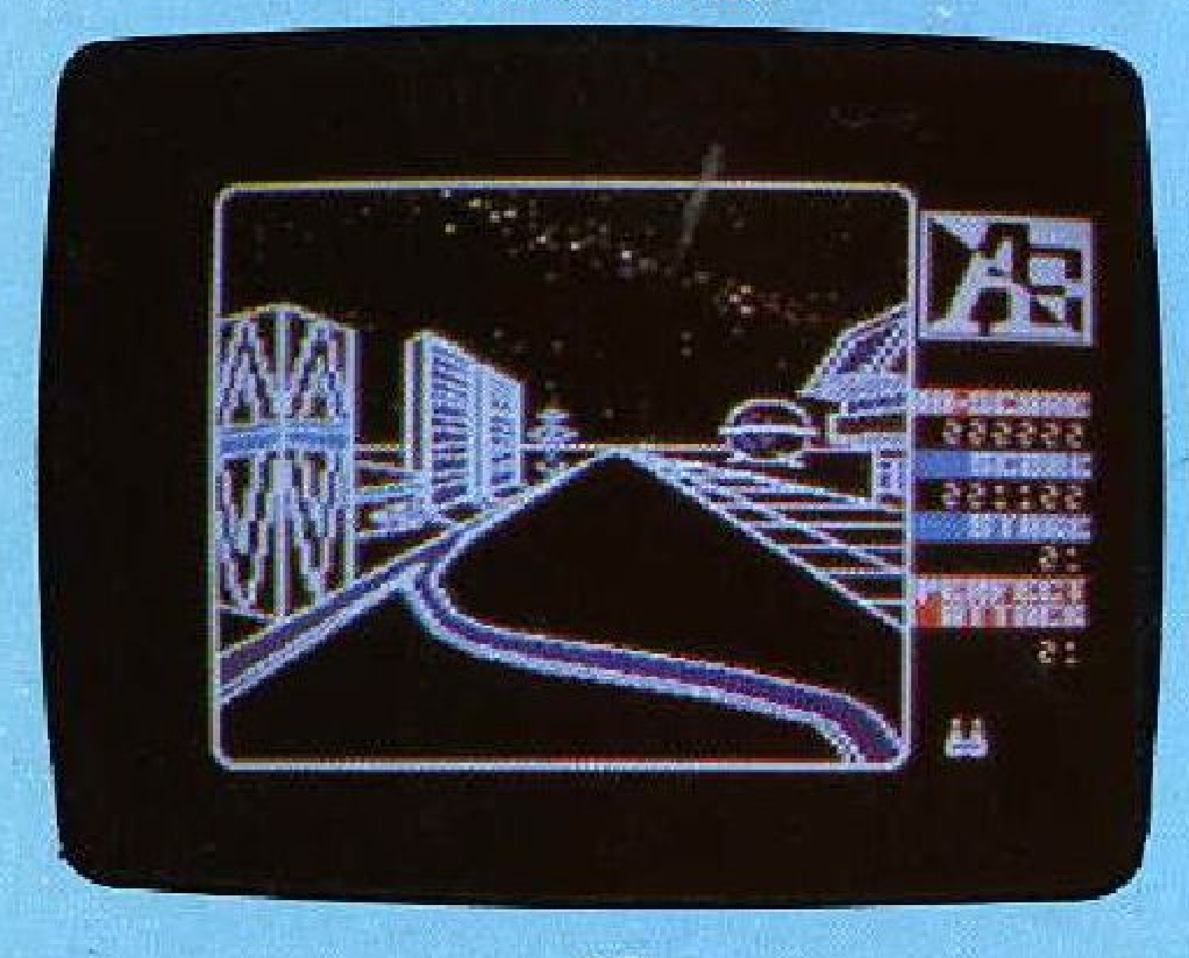
les balles violettes, n'attendent que la première erreur pour vous anéantir. Une chance, votre temps n'est pas limité. Le serpent est terrible. Non seulement il descend de la pyramide, mais une fois arrivé en bas, il poursuit Cubert. Une seule solution pour s'en défaire : l'attirer hors de la pyramide et le faire tomber dans le vide.
Ce jeu révèle toutes les qualités graphiques déjà bien connues de l'*Oric 1*. Mais il n'est pas accessible aux plus jeunes, car le niveau de difficulté demeure assez élevé. De toute façon il vous faudra une certaine expérience pour ne pas tomber dans le vide. En effet, l'utilisation du clavier accroît la difficulté des déplacements. *Cubert* est écrit en langage machine, ce qui augmente la vitesse du jeu.
(Loriciels pour Oric 1).

Type : action
Intérêt : ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★
Prix : 95 F environ (sur cassette audio).

3D GLOOPER

Vous connaissez tous le plus célèbre des jeux d'arcade, *Pac-Man*. *3D Glooper* est une des nombreuses versions de ce jeu, qui comporte pourtant une grande différence : les graphismes en trois dimensions.
Vous n'obtenez pas une vue plongeante sur le labyrinthe, vous le découvrez pas à pas entre deux murs. Le principe du jeu reste le même. Devenu Glooper, vous devez avaler plus de six cents pastilles d'énergie en évitant les monstres qui vous poursuivent.
Le déplacement de « l'enzime glouton » est un peu déroutant au début, mais avec de l'entraînement, il ne pose aucun problème. Des ennemis vous traquent. Avant de les voir, vous entendez leur pas lourd. Des pastilles marrons vous permettent de combattre les « Munchs » et de les vaincre à coup sûr. En haut de l'écran, un plan du labyrinthe indique les positions des pastilles restantes et celles des monstres. Lorsqu'ils apparaissent devant vous, fuyez ! sous peine de les voir grossir jusqu'au moment où ils vous dévoreront. Surtout pas de panique, restez calme, et tout ira bien !
De superbes graphismes pour un *Pac-Man* en trois dimensions qui met en valeur toutes les qualités du *Commodore 64*. Le maniement du joystick demande un peu d'habitude, mais on s'y fait vite. Bien que le chargement de la cassette soit un peu long, le jeu mérite que l'on attende quelques minutes.
(Supersoft pour Commodore 64)
Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★
Prix : 140 F environ (sur cassette audio).


3 D GLOOPER


AE

A.E.

Les jeux d'action sur Apple II nous ont habitués à une très bonne qualité graphique. Celui-ci dépasse de beaucoup tous les jeux classiques.
Des envahisseurs en forme de raies volantes tournoient dans le ciel et tentent de vous détruire. Votre mission est d'anéantir les maraudeurs A.E produits par une usine géante de lutte contre la pollution. Vous disposez pour cela de trois batteries de missiles. Poursuivez-les toujours plus loin dans l'espace et n'hésitez pas à tirez dès que vous le pouvez car ils sont impitoyables. L'action, troublante de vérité, est donnée par des graphismes en trois dimensions et plus de 5 tableaux différents aussi passionnants les uns que les autres. Plusieurs niveaux rendent ce jeu accessible à tous.
Un jeu encore peu connu qui devrait rapidement se placer dans les hits de ventes. L'utilisation du joystick s'avère plus que nécessaire pour mener à bien cette périlleuse mission.
Le test a été effectué avec une disquette pour Apple II, mais il existe une version pour *Atari 400* et *800* ainsi que pour *Commodore Vic 20*. Pour ce dernier, en raison de ses capacités, les graphismes sont simplifiés. Le jeu quant à lui n'est pas très complexe, et avec un peu d'entraînement vous parviendrez à faire de très bon scores. Les graphismes suffiront à vous entraîner dans cette nouvelle aventure.
(Broderbund Software pour Apple II, 48 Ko)

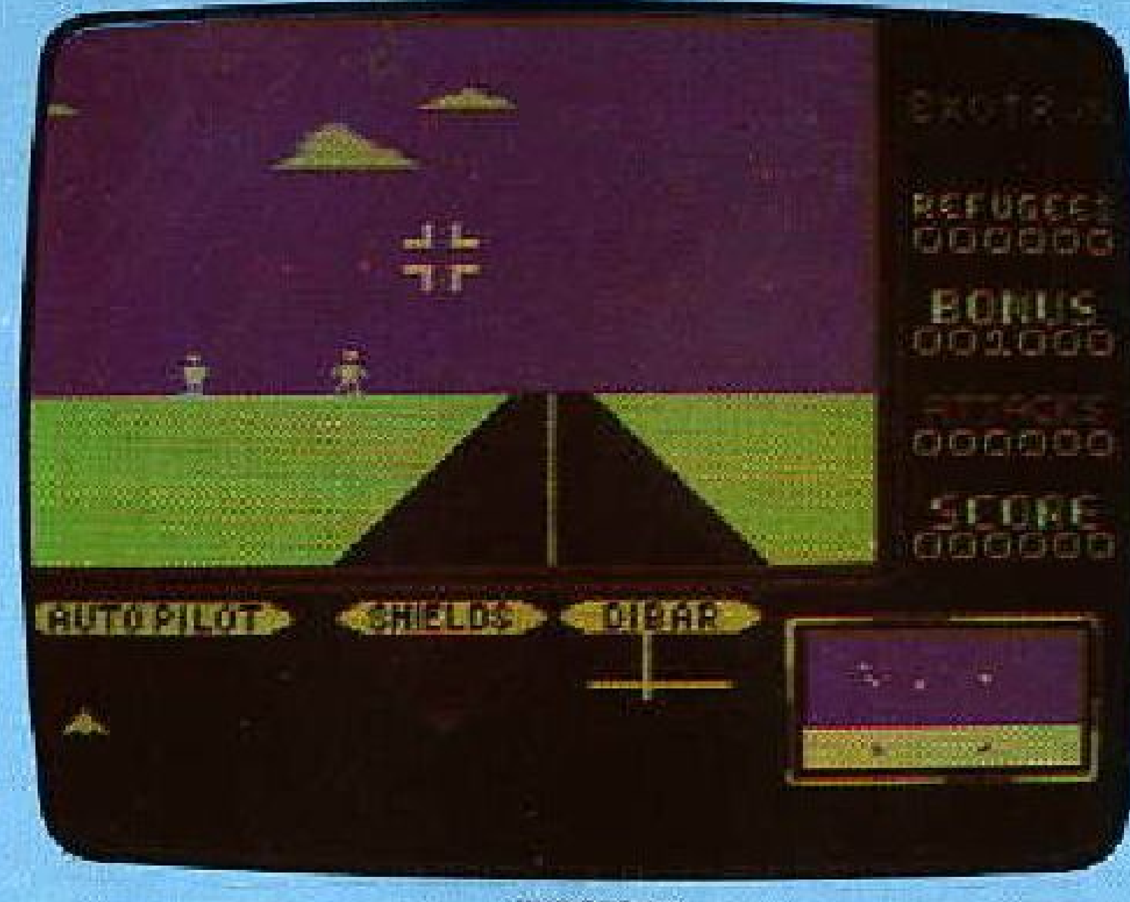
Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★
Prix : 450 F environ (sur disquette).

SLAP DAB

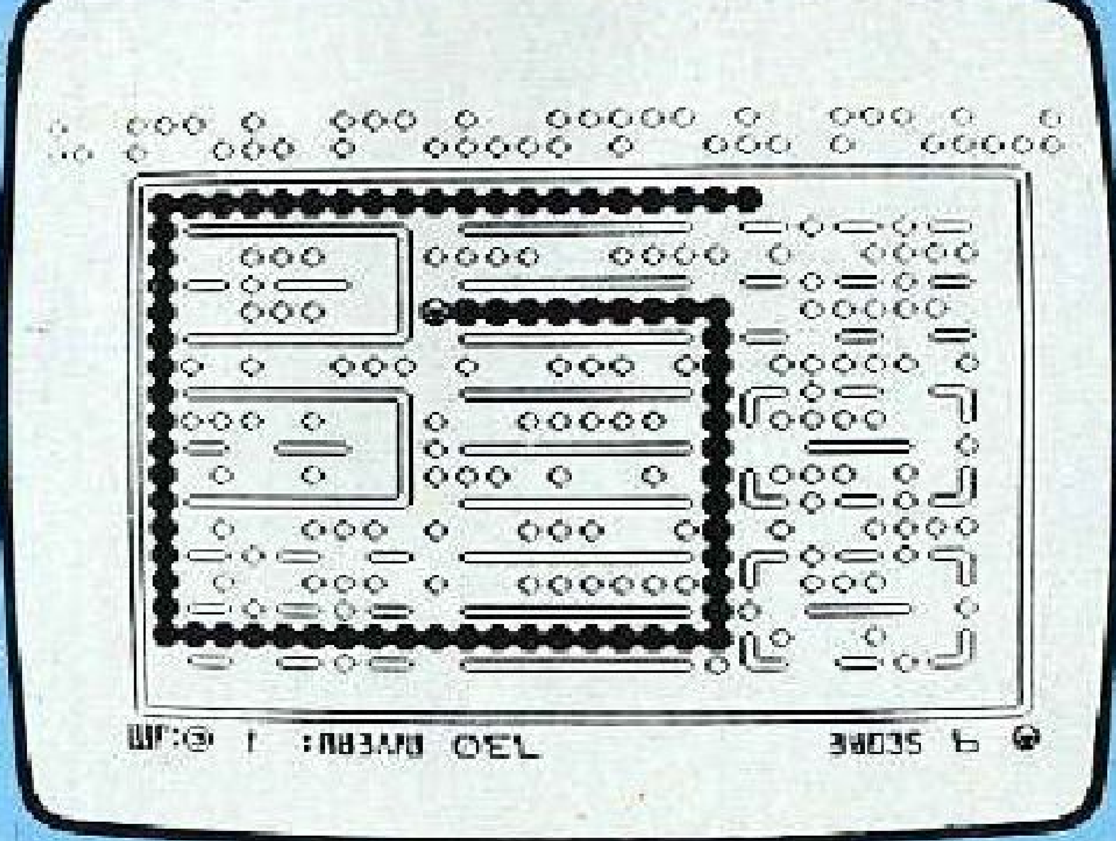
Vous avez décidé de repeindre votre salon en jaune. Fort bien. Armé d'un pot de peinture et d'un rouleau, vous commencez le travail.
Apparemment vous ne risquez pas grand-chose. Pourtant... premier désagrément, la peinture ne tarde pas à manquer car en passant votre rouleau deux fois aux mêmes endroits vous gâchez la matière première. Il vous faut alors retourner au point de départ pour repeindre un nouveau pot. Vous repartez quand, soudain, un monstre surgit sous la peinture. Méfiez-vous de lui, il est redoutable : s'il vous attrape, vous êtes perdu. Heureuse-



SLAP DAB



ZZOOM


CROQUEUR

Cartouches, Cassettes et Disquettes

s'ouvre sous vos pas et vous pourrez enfin vous retrouvez chez vous.

Un très bon jeu d'action au graphisme et à l'animation bien réussis.

(Durel Software pour Spectrum 16 K, cassette).

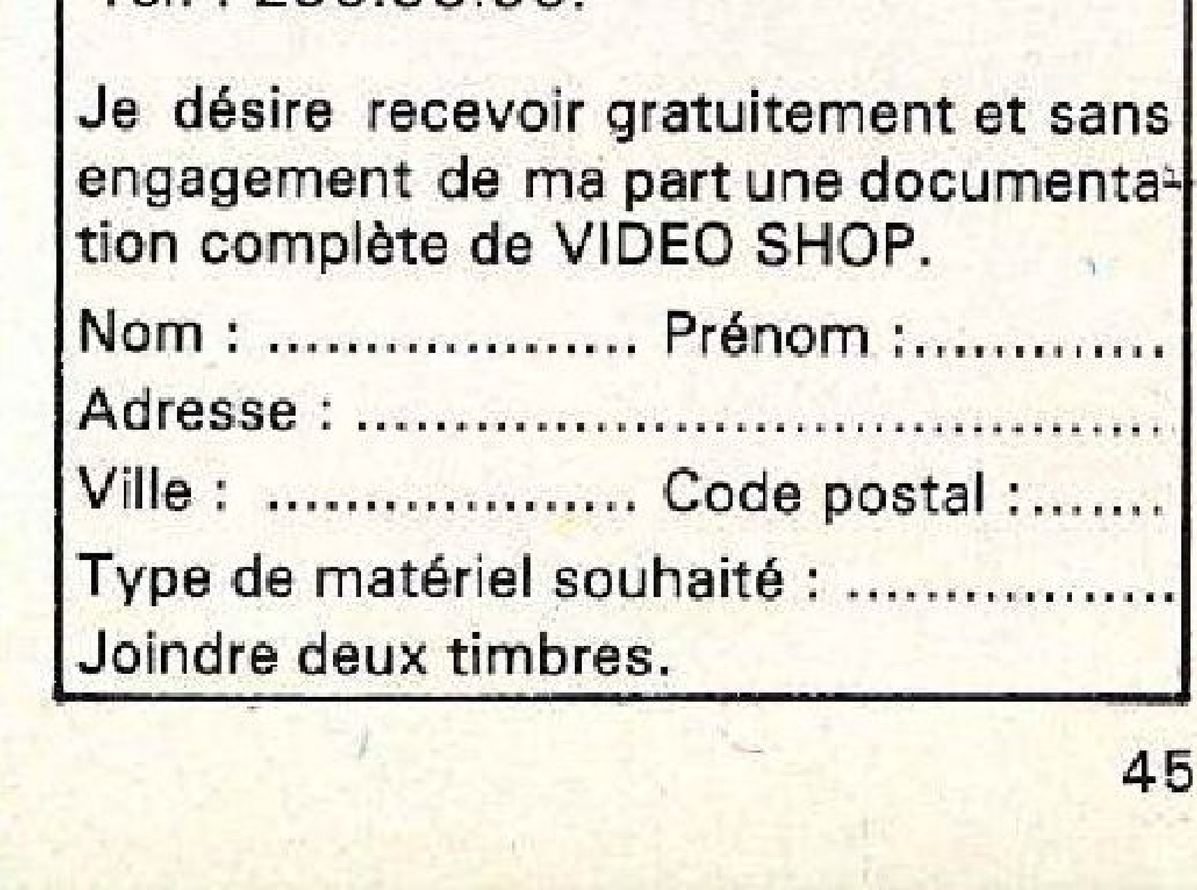
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 120 F

MAZIACS

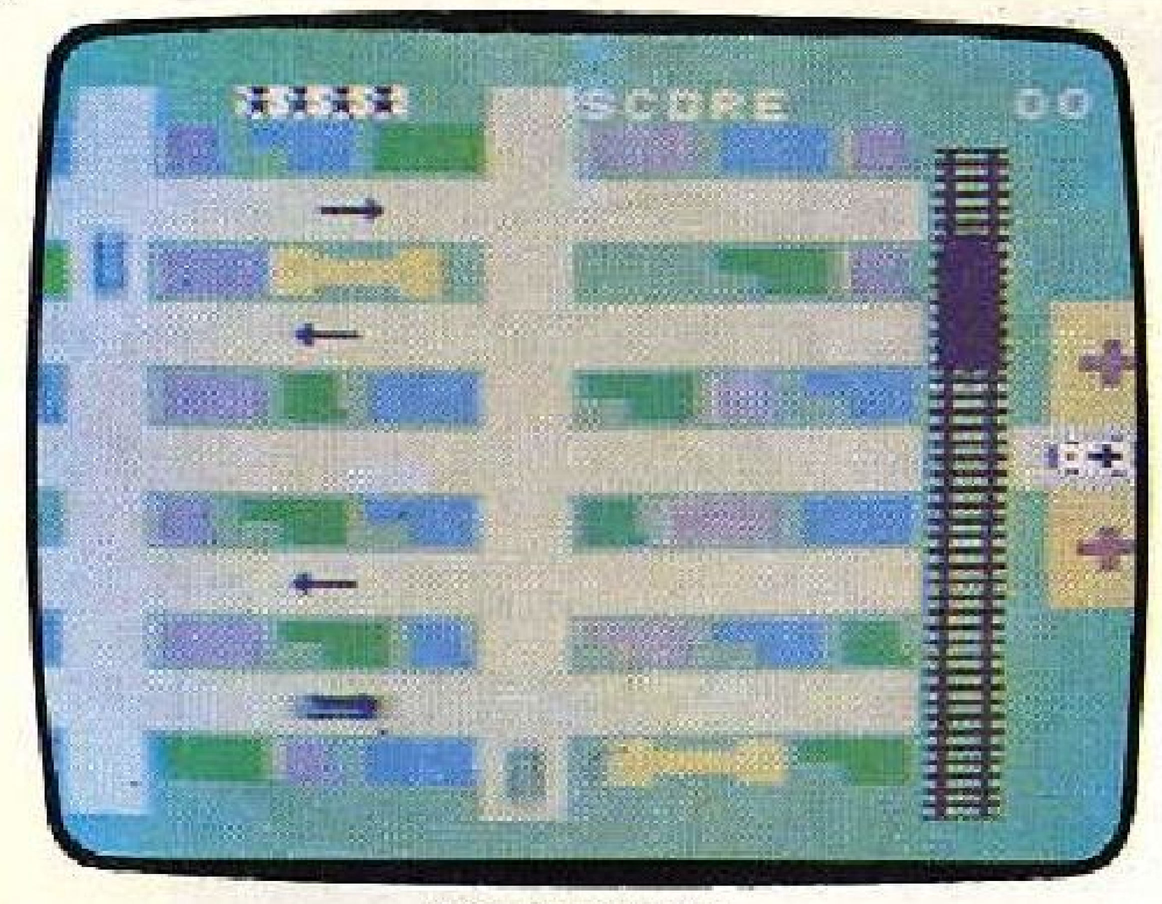
Vous êtes égaré dans un labyrinthe et votre objectif est double : aller chercher le trésor et sortir de ce labyrinthe. Votre tâche n'est déjà pas si simple car le labyrinthe est particulièrement grand (quinze fois l'écran), mais pour compliquer le tout, les couloirs de ce labyrinthe sont infestés de terribles « maziacs », ressemblant à des monstrueuse araignées géantes. Leur désir avoué est de se précipiter sur vous pour vous dévorer. Vous disposez de trois sortes d'aides, disséminées dans le labyrinthe. Tout d'abord des épées, permettant de combattre les maziacs avec succès. Mais le combat est tellement acharné que votre épée est brisée à chaque combat et qu'il faut vous en procurer une autre pour affronter de nouveaux maziacs. Si vous vous trouvez sans arme face à un maziac, vous devez être en pleine possession de vos moyens pour avoir quelque chance d'en réchapper. Vous trouverez aussi de la nourriture parçi, par-là dans le labyrinthe, indispensable pour conserver votre forme. Enfin des prisonniers enchaînés aux murs, pourront, en échange d'un peu de compréhension, vous indiquer le plus court chemin vers votre but. Une fois l'or trouvé, les choses se compliquent encore un peu plus, car vous ne pouvez transporter qu'une chose à la fois, l'or ou l'épée. Et les chances de survie sont quasi nulles si vous rencontrez un maziac alors que vous êtes encombré de votre lourd fardeau. Différents niveaux permettent d'adapter la difficulté à vos compétences. Le graphisme et l'animation particulièrement réussis des combats ajoutent encore à l'attrait de ce jeu.

(DK' Tronics pour Spectrum 48 K, cassette)

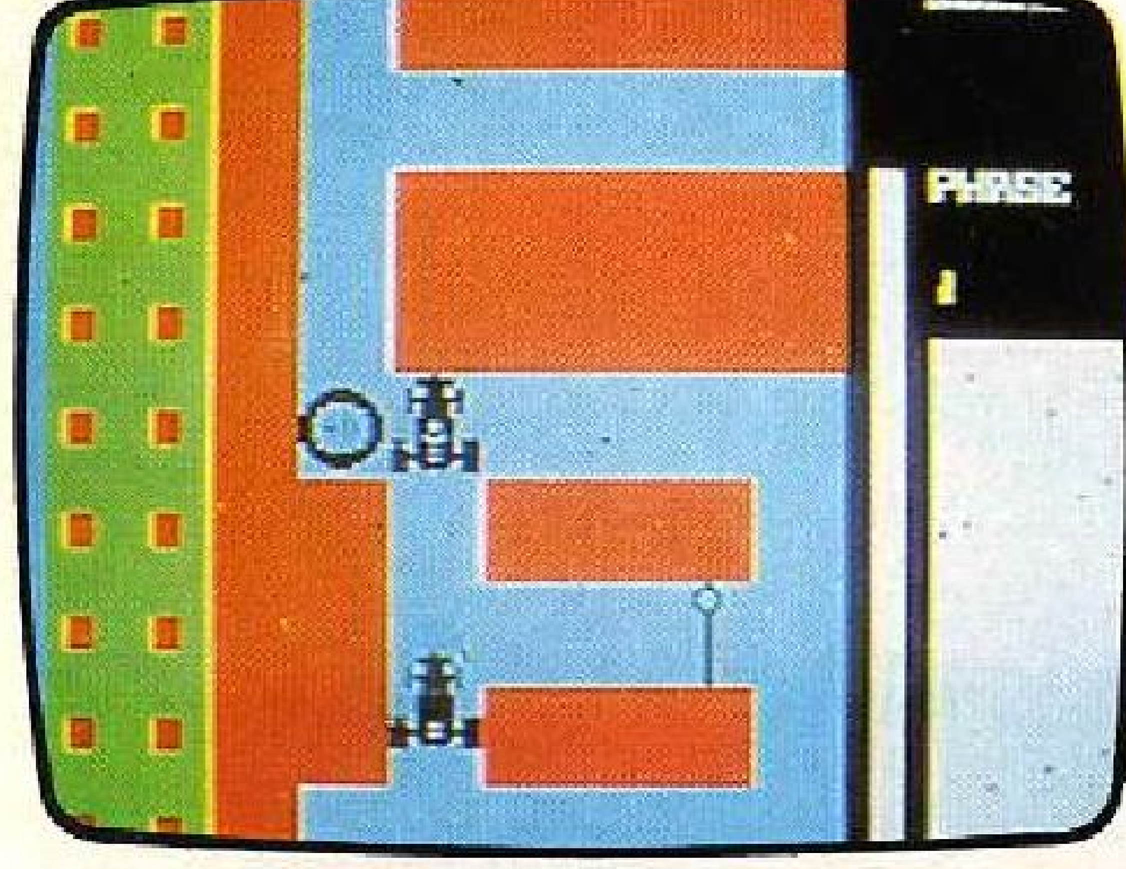
Type : stratégie et réflexe
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 100 F.



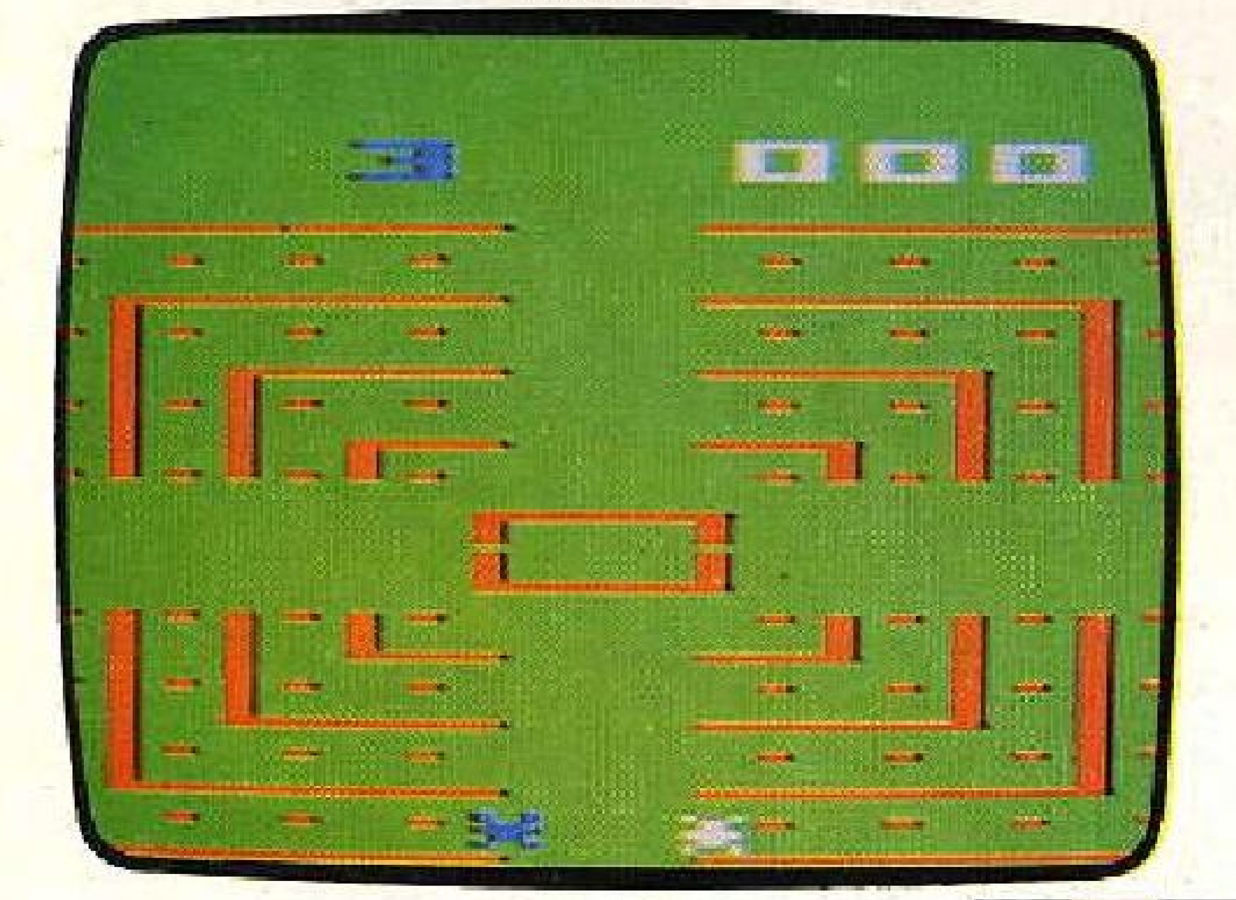
VOUS ÊTES SANS CESSE POURSUIVI PAR TROIS VOITURES SUICIDE



AMBULANCE



DRIVER





DODGE'EM

res. Une idée amusante que d'ajouter un peu de hasard dans ces exercices de strict calcul !

On est un peu déçu par le graphisme qui rappelle, dans son dénuement, les cassettes Atari de la première génération. Il faut cependant bien reconnaître que le jeu lui-même ne se prêtait guère au délire imaginatif.

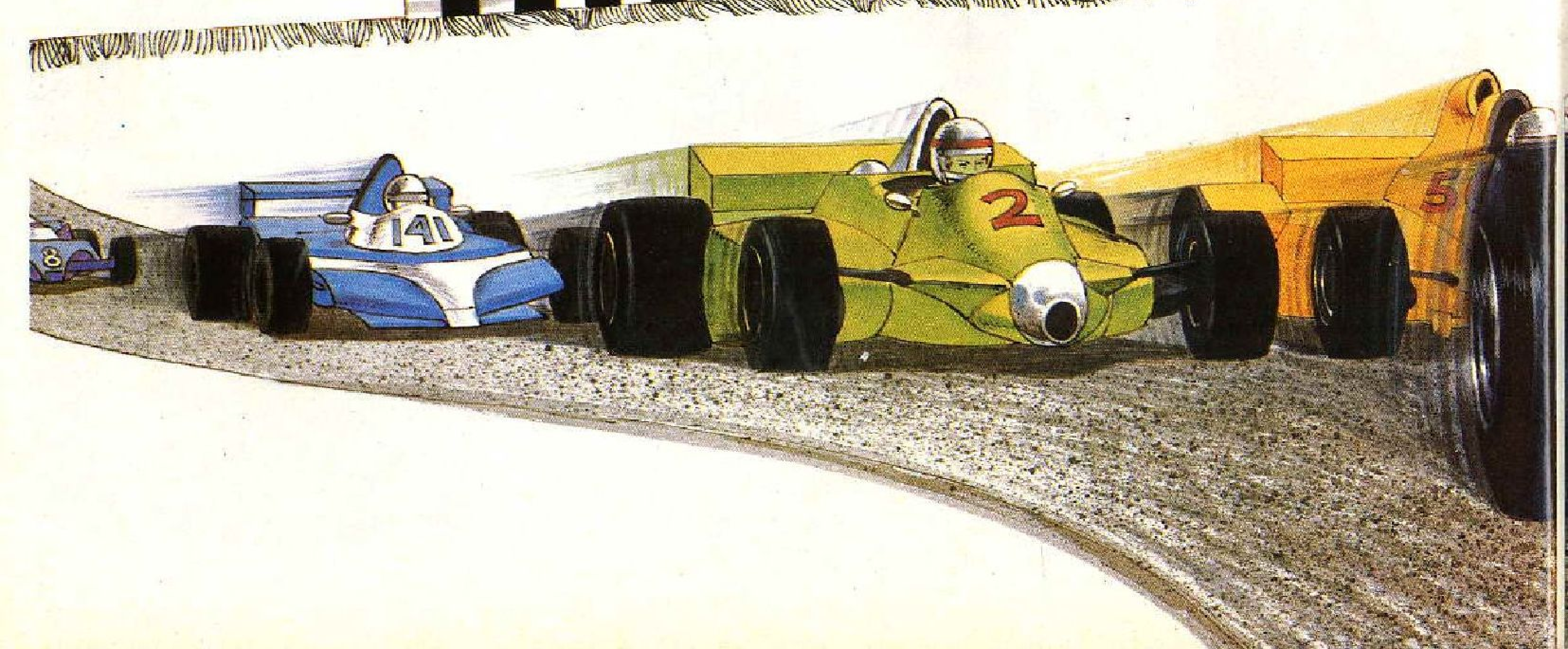
On peut encore jouer seul contre l'ordinateur, qui a évidemment le bon goût de réduire sa vitesse habituelle de calcul devant laquelle même un adulte s'inclinerait. Précisons encore que les plus âgés trouveront quelque plaisir à cette cassette, du moins dans un premier temps...

Ambulance (Funware pour TI 99/4A) vous permet d'exploiter l'expérience acquise au volant des bolides de compétition. Le quartier de la ville où vous travaillez est vu d'avion. Des immeubles se mettent à clignoter ; cela singifie que vos services sont requis. Vous traversez la voie de chemin de fer (gare aux trains qui deviennent de plus en plus longs au fur et à mesure du déroulement du jeu), vous vous glissez dans le trafic, enfilez les petites rues en respectant bien sûr les sens uniques et vous vous garez devant l'immeuble concerné. Le malade est alors chargé dans votre véhicule et il ne vous reste plus qu'à faire le chemin inverse. Aisé à maîtriser au début de la partie, ce jeu devient vite épuisant. Les immeubles se mettent à clignoter ensemble, les voitures sont de plus en plus nombreuses, les trains sont composés de plusieurs wagons et vous retardent au passage à niveau, bref vous ne connaissez plus le moindre répit.

Devenez pilote de rallye avec **Driver** (Dialog Informatique pour Oric 1) pour quelques heures, et faites une course folle dans une ville très étrange. Presque aucune ligne droite, mais de nombreux virages à angle droit. La ville se transforme en labyrinthe et y diriger sa voiture devient terriblement difficile. Le but du jeu est simple : rouler sur une dizaine de drapeaux disposés au hasard dans la ville. Un radar ultra-moderne indique votre position et la direction à prendre pour les atteindre. Des postes d'essence sont à votre disposition pour faire le plein, et vous donner des points supplémentaires. Mais attention ! si vous roulez sur un panneau de limitation de vitesse, votre voiture ralentit sans que vous ne puissiez rien faire. Mais le plus terrible des dangers, c'est une voiture folle qui vous poursuit dans le seul but de causer un accident. Lorsqu'elle vous suit de trop près, répandez de l'huile sur le sol pour libérer les rues pendant quelques instants. Profitez-en ! cela ne durera pas. A chaque nouveau tableau une voiture supplémentaire vous poursuit, à partir de trois, le pilotage demande beaucoup de vigilance.

Le graphisme du jeu est très réaliste, et la musique qui l'accompagne le rend très distrayant. Un des premiers logiciels français de bonne qualité. Les dessins de votre voiture ou de poste d'essence présentent toutes les qualités de haute résolution de micro-ordinateur. Le thème de ce jeu est devenu un classique, et il existe chez d'autres constructeurs sous des noms différents : *Radar Rat Race* pour Commodore, où les voitures sont remplacées par des rats et des souris. Et *Formule 1* pour Hector, où les règles sont les mêmes, mais les graphismes plus simples.

Dodge'em (Atari pour Atari 2600) ne ménage pas non plus vos réflexes : vous vous retrouvez enfermé dans un circuit constitué de pistes concentriques contenant, à mesure qu'on se rapproche du centre, de moins en moins de pastilles. Vous pouvez changer de piste en utilisant des voies transversales et



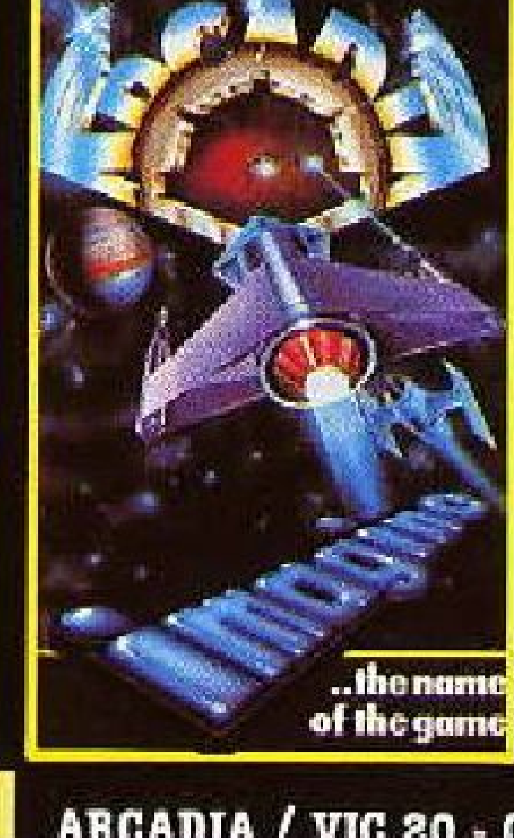
No man's land

LOGICIELS POUR ZX 81, SPECTRUM, ORIC, VIC 20, COMMODORE CBM 64, BBC-B...





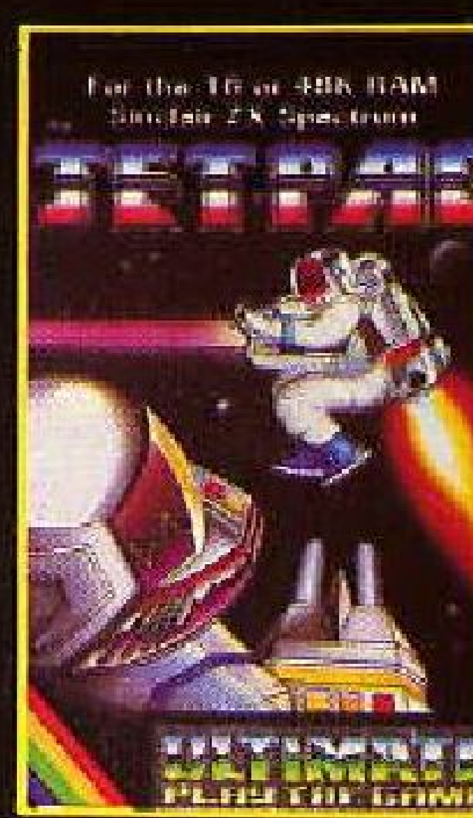
1 HARRIER ATTACK/ORIC 48 K. Faites décoller votre chasseur HARRIER du pont d'envol du croiseur et partez à l'attaque. Une action très rapide inspirée de la guerre des Falklands. Cinq niveaux de difficultés. Indicateurs précis pour les réserves de fuel et de munitions. 90 F TTC.



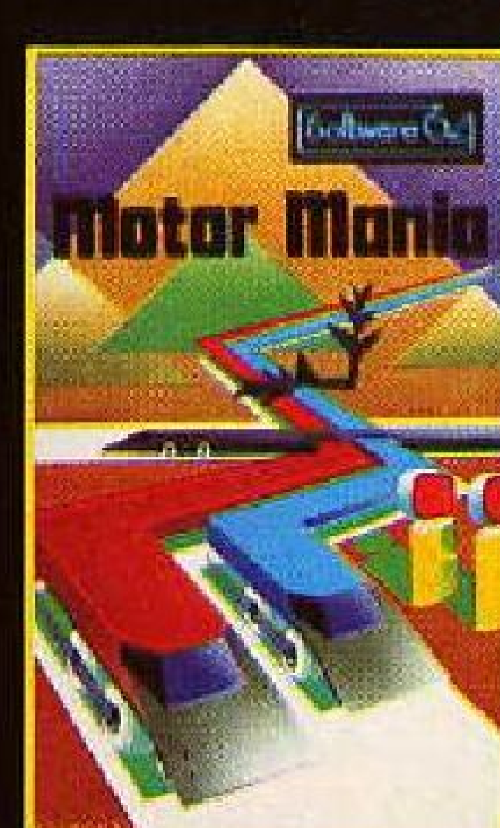
2 ARCADIA / VIC 20 - CBM 64 - SPECTRUM 16K OU 48K. Vous commandez le navire de combat ARCADIA qui est spécialement équipé de canons à plasma. Votre mission consiste à détruire les vaisseaux ennemis qui vous attaquent de plus en plus vite en flottes suicidaires. Bonne chance... 95 F TTC.



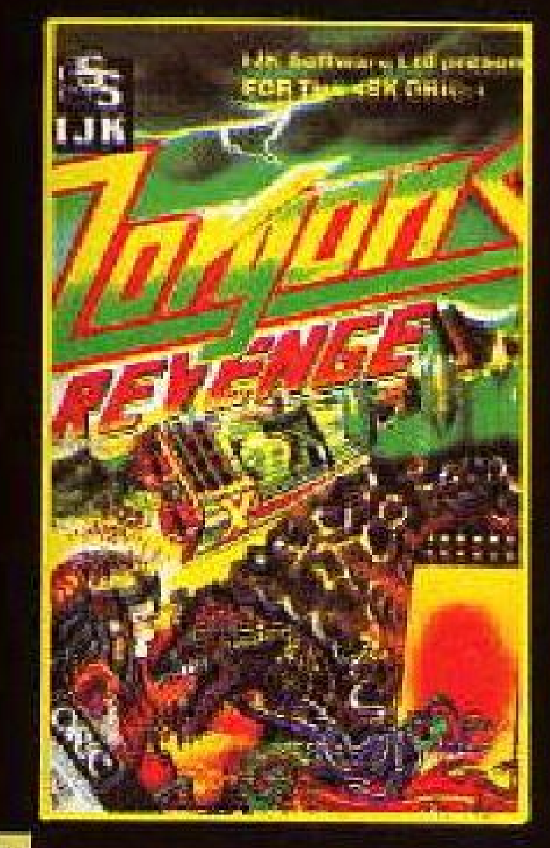
3 CATEGORIC/ORIC 48 K. Simulation du commandement d'un croiseur au cours d'un combat contre des sous-marins et des chasseurs. Cinq tableaux : poste de pilotage, asdic (sonar), radar, tir, situation générale de la bataille. Pour marins d'eau douce comme pour vieux loups de mer... 95 F TTC.



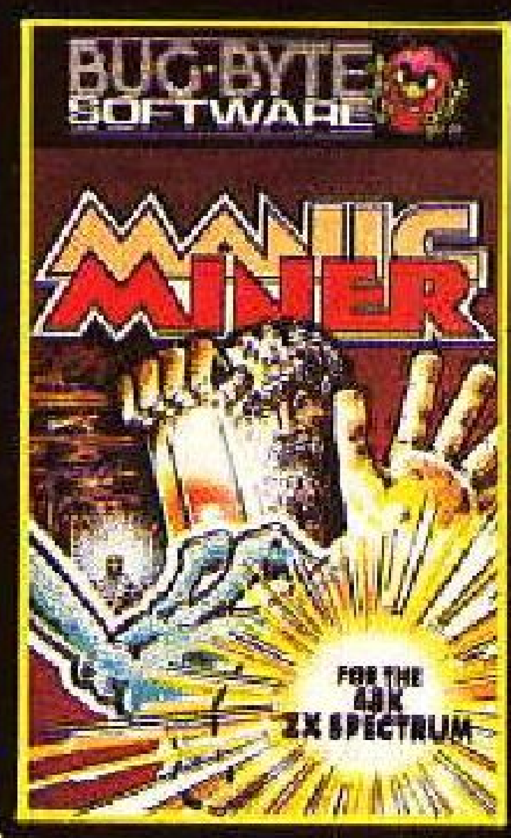
4 JET PAC/SPECTRUM 16 K OU 48 K. Construisez votre vaisseau spatial pour partir chercher fortune de planète en planète. Ce logiciel au graphisme étonnant donnera satisfaction aux amateurs les plus difficiles. Il est classé N° 1 au hit-parade dans de nombreux pays... 98 F TTC.



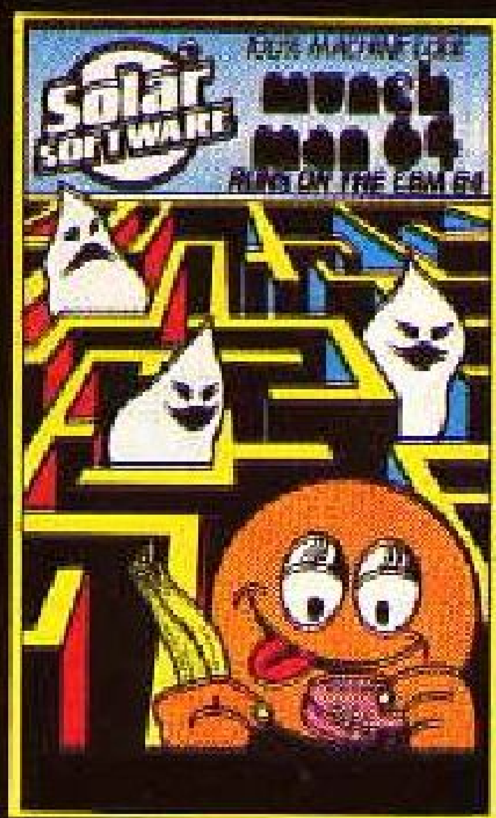
5 MOTOR MANIA/CBM 64. Hallucinant rallye automobile : le terrain est dangereux et les conducteurs des autres voitures sont ivres. De nombreux accidents en prévisions. Fort heureusement, vous avez cinq voitures à votre disposition et, sur votre écran, de nombreux instruments de bord pour vous aider... 165 F TTC.



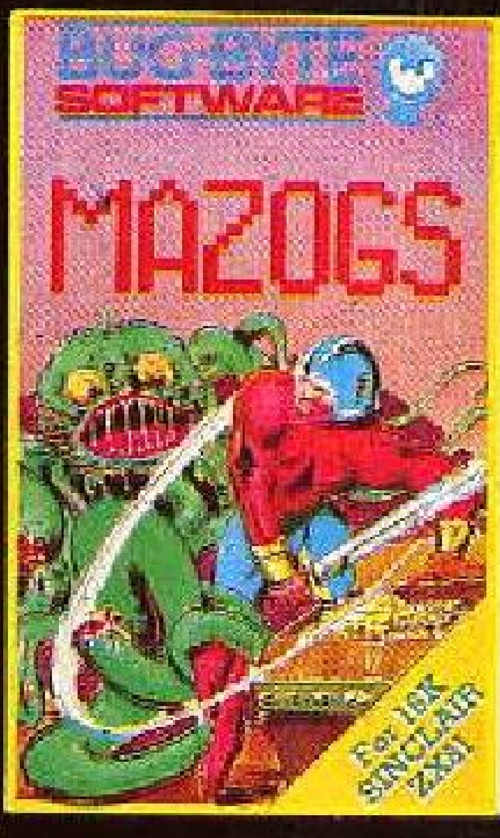
6 ZORGONS REVENGE/ORIC 48 K. Enfin disponible, le logiciel très attendu, écrit par le même auteur que XENON. Un superbe jeu d'arcade écrit entièrement en code machine. Quatre missions difficiles vous attendent pour sauver la princesse Roz, emprisonnée dans le château des ZORGONS... 120 F TTC.



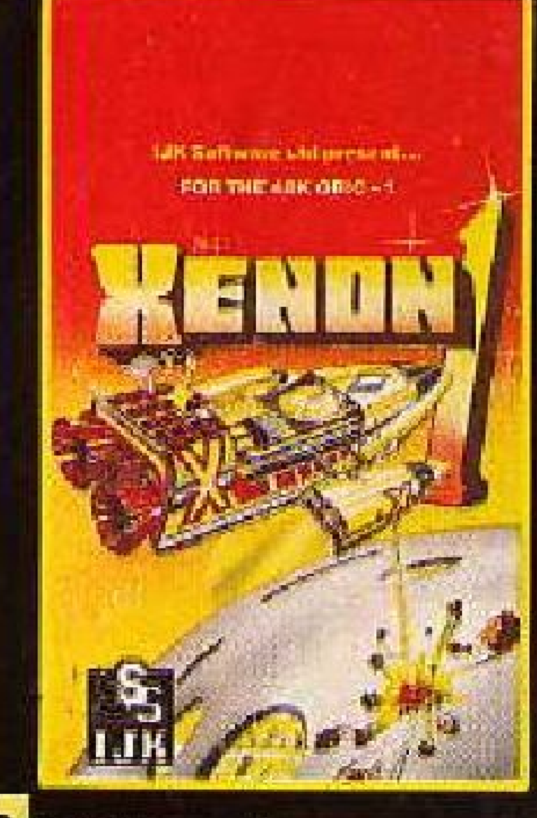
7 MANIC MINER / SPECTRUM 48 K. Enfoncez-vous avec Willy le mineur dans les dédales d'une civilisation disparue. Seuls survivants des robots et une faune étrange qui veulent vous empêcher de vous emparer des métaux précieux. Vingt niveaux et cavernes différents. Difficile et passionnant : un hit. 95 F TTC.



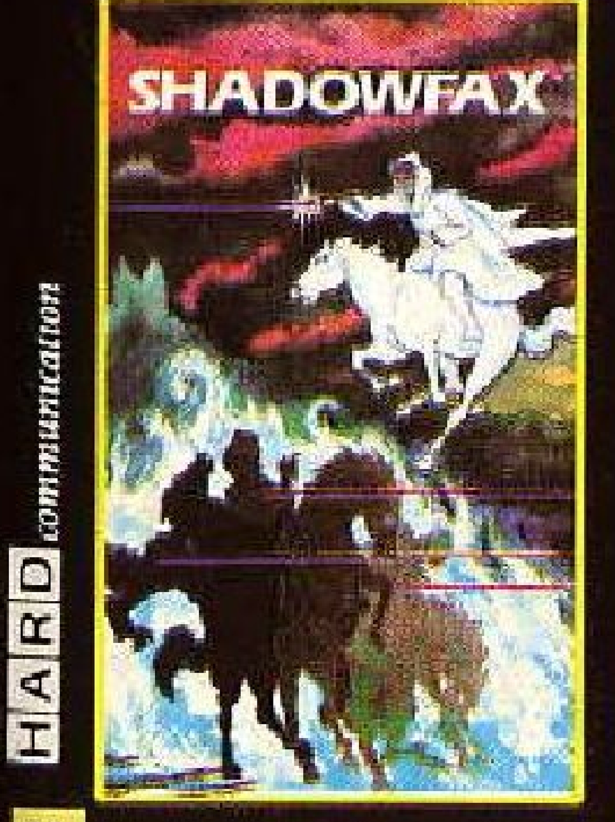
8 MUNCHMAN/CBM 64. Frayez-vous un chemin à travers le labyrinthe en avalant les pastilles d'énergie. Attention aux fantômes affamés. Remake de pac-man. On peut jouer seul ou à deux... 125 F TTC.



9 MAZOGS / ZX 81 16 K. Un trésor merveilleux est gardé par les féroces MAZOGS. A l'aide de vos clefs et de la complicité des prisonniers des MAZOGS vous devez vous emparer du trésor et vous échapper à travers d'ultimes embûches. 125 F TTC.



10 XENON I/ORIC 48 K. Vous êtes le commandant de l'Armada XENON, votre mission aller jusqu'à la planète Radon et protéger le navire sidéral Zorgon. En route de nombreuses difficultés vous attendent. 5 tableaux sucsessifs... Un des meilleurs jeux du genre... 120 F TTC.



11 SHADOWFAX / VIC 20 CBM 64 SPECTRUM 16 K OU 48 K BBC-B. Vous êtes le cavalier fantôme et vous devez détruire les chevaliers de l'ombre avec votre lance de feu. Une action très rapide, différents niveaux de difficultés. Le score à battre... 2130... 95 F TTC.



Vous êtes l'auteur d'un programme de grande qualité (jeux, utilitaires, éducatif, affaires). Ne gaspillez pas votre talent, envoyez-nous deux cassettes avec vos coordonnées. Qui sait, cela peut être le début de votre bonne fortune.

BON DE COMMANDE
A RETOURNER A INNELEC 110 BIS, AVENUE DU GÉNÉRAL-LECLERC 93500 PANTIN
(EXPÉDITIONS ET TÉL. CITRAIL BERNIS (1) 843.61.11 - TELEX 213 188)

RÉF.	QTÉ	PRIX UNIT.	PRIX TOTAL	TYPE DU MICRO
1		90		
2		95		
3		95		
4		98		
5		165		
6		120		
7		95		
8		125		
9		125		
10		120		
11		95		

Participation aux frais de port et d'emballage ______ 10 F
Total à payer ______
Mode de règlement :
Chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat-lettre ☐

NOM ______
PRÉNOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______
CODE POSTAL ______
TÉL. ______
DATE ______
SIGNATURE ______
Je possède un ordinateur de la marque ______

* Signature des parents pour les mineurs.

A PARTIR DE 90 F

REVENDEURS, NOUS CONSULTER.
NOMBREUX AUTRES TITRES.

TILT.01.02

HARD communication